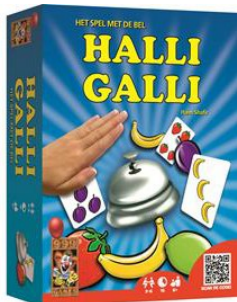


## Getalbegrip

## Bewerkingen

## Meetkunde

## Logisch denken/ Redeneren



### Executieve functies:

RI

ER

FLX

DG

VA

WG

PP

MC

### Doelen bij het spel:

- Samenstellen en splitsen van een hoeveelheid van 5
- In een keer overzien van kleine hoeveelheden tot en met 5

**Drempel** 0A

**Aantal spelers:** 2-5

**Speelduur:** 10-15 minuten

### Rekeninhouden

- Oefenen in het tellen van hoeveelheden tot en met 5
- Vlot kunnen overzien van kleine hoeveelheden tot en met 5 zonder tellen
- Hoeveelheid van 5 kunnen samenstellen op verschillende manieren
- Leren van de splitsingen van 5

### Beginvoorwaarden rekenvaardigheden

- Kunnen tellen van hoeveelheden tot en met 5
- Begrijpen dat je hoeveelheden kunt samenstellen met verschillende groepjes kleinere hoeveelheden

### Executieve vaardigheden

- Eerst nadenken, dan doen (RI)
- Met je emoties omgaan (ER)
- Je (plan) aanpassen aan veranderingen (FLX)
- Je aandacht erbij houden (VA)
- Onthouden van informatie (WG)

### Toelichting bij het spel

Bij dit spel draaien de kinderen steeds een kaart open, waarop vruchten kunnen staan: pruimen, limoenen, aardbeien of bananen in hoeveelheden van 1 tot en met 5 per kaart. De bedoeling is dat de spelers, zodra er op de tafel precies vijf vruchten van één soort liggen (bijvoorbeeld op de ene kaart staan drie pruimen en op een andere kaart twee pruimen) zo snel mogelijk op de bel slaan. Zo verdienen ze kaarten.

Wie aan het eind van het spel de meeste kaarten heeft, is winnaar.

De kinderen oefenen hiermee de splitsingen van 5: in 5 (en niets), 4 en 1, 3 en 2 en omgekeerd, maar ook

bijvoorbeeld als ze met meer spelers spelen, in '3 en 1 en 1', of '2 en 2 en 1'.



Kinderen kunnen hierbij tellen, maar ze oefenen ook het meteen overzien van hoeveelheden. De meeste kinderen vinden dit spel heel leuk, maar vooral kinderen die de splitsingen en het in een keer overzien nog moeten oefenen, leren hiervan.

### Het spel uitleggen

Dit spel is eenvoudig uit te leggen en te spelen. U kunt het beste tijdens het spelen uitleg geven. Let op de volgende punten:

- Kinderen zijn geneigd om eerst zelf hun kaart te bekijken maar dat is eigenlijk niet eerlijk. Ze hebben er in het begin nog moeite mee om de kaarten 'van zich af om te draaien'.
- Leg je een nieuwe kaart op, dan leg je die óp je vorige kaart.
- Op sommige kaarten staan vijf vruchten afgebeeld. Als iemand die draait én er ligt niet nog een kaart met deze vruchten, dan mag ook op de bel geslagen worden. Het gaat om precies vijf vruchten, dus het mogen er ook niet meer zijn.

## Peilen, stimuleren, leren

Met dit spel kunt u nagaan in hoeverre de kinderen vlot (eventueel zonder tellen) de splitsingen van 5 kunnen oplossen of kennen. Met de volgende vragen/interventies kunt u een leerling aanzetten tot leren, redeneren en reflecteren. Ze helpen u ook een beeld te krijgen van wat de leerling kan, weet en begrijpt en hoe hij redeneert:

- Laat kinderen voorspellen welke kaart er gedraaid moet worden, wil je op de bel mogen slaan. Bijvoorbeeld: drie kinderen spelen samen, er ligt een kaart met 2 aardbeien, een met 3 bananen en een met 1 limoen. Bram moet op zijn kaart met 2 aardbeien een nieuwe kaart leggen. Welke kaart moet gedraaid worden om op de bel te mogen slaan?
- Idem als boven, maar u vertelt dat Bram een kaart met 3 aardbeien draait. Waarom zijn er dan toch geen vijf?
- Neem een situatie en laat de kinderen alle mogelijkheden zoeken die bij het draaien van een volgende kaart 'Halli Galli' opleveren.

## Stimuleren van executieve vaardigheden

*Halli Galli* doet een groot beroep op de reacties en emoties van een kind (RI en ER). Een eerste impuls moet soms onderdrukt worden (ER) omdat het wellicht een 'negatief' effect kan hebben, namelijk dat het antwoord niet klopt. Een kind leert dat het 'maar een spelletje is'. Terwijl het spel vraagt om een snelle reactie, moet het reageren wel correct zijn (RI). Omdat een kind ook

afhankelijk is van de acties van medespelers kan een kind niet altijd zijn zelf bedachte plan uitvoeren, en zal hij dus flexibel met de spelsituatie om moeten gaan (FLX). Door het snelle karakter van dit spel, moet een kind de aandacht er bijhouden (VA). Juist doordat dit een klein en niet complex spel is, leent het zich goed voor het informeel werken aan deze vaardigheden.

### Spelgegevens

Prijs: € 13,95

Uitgever: 999 games

Verkrijgbaar bij: Wizz Spel

Meer informatie: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl);  
[www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl)

### Extra

- Op [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) vindt u ook downloads van een handreiking voor de leraar en één voor de leerling met meer suggesties voor het peilen en stimuleren van getalbegrip.
- Zie voor meer informatie over de drempelspellen en drempel 0: [www.rondjerekenspel.nl](http://www.rondjerekenspel.nl) en [www.wizz-spel.nl](http://www.wizz-spel.nl).
- Op YouTube staat een filmpje met speluitleg (2:09 min.), zoek op 'Halli Galli speluitleg'.
- Er bestaat ook een app van *Halli Galli* (zie de Appstore).